任天堂 ファミリー コンピュータ™

HSP-11

ベストプレー
プロ野球(やきゅう)

取(と)り扱(あつか)い説明書(せつめいしょ)

ASCII
ASCII CORPORATION

このたびは「ベストプレープロ野球」をお買い上げいただきまして，まことにありがとうございます．

ご使用前にこの“取り扱い説明書”をよくお読みいただき，正しい使用法でご愛用ください．また，この“取り扱い説明書”は大切に保管してください．

使用上の注意

1. このカートリッジは，電池によってデータが保存されています．データの保存を確実にするために，必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください．本体の電源を入れたままでカートリッジを抜き差ししたり，むやみに電源スイッチをON/OFFすると，保存されているデータが消えてしまうことがあります．
2. 精密機器ですので，極端な温度条件下での使用や保管，および強いショックを避けてください．また，絶対に分解しないでください．
3. カートリッジの端子部に手を触れたり，水でぬらすなどして汚さないようにしてください．故障の原因となります．
4. シンナーやベンジン，アルコールなどの揮発油でふかないでください．
5. テレビ画面から，できるだけ離れてゲームをしてください．
6. 長時間ゲームをするときは，健康のため約2時間ごとに10分〜20分の小休止をしてください．

目　次

絵(え)/スタジオ🐾ネコマンマ

御紹介します――ベストプレープロ野球

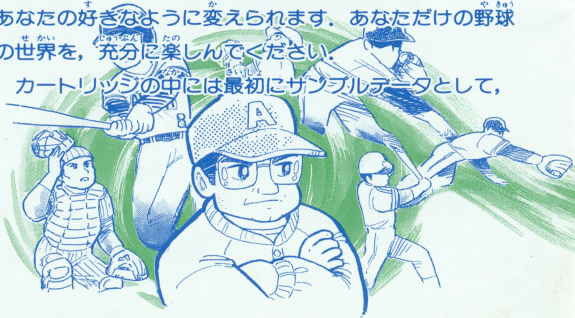
このゲームはプロ野球のペナントレースの様子を忠実に再現することを目的とした，本格的なプロ野球シミュレーションゲームです．

あなたにはプロ野球の監督になってもらいます．プロ野球の監督というのは，勝敗の行方を握る重要な役目です．そこで，作戦に集中してもらうために，ゲームからアクション性をとりはらってしまいました．あとは頭脳の勝負です．

さらにゲームを盛り上げるために豊富な選手データを用意しました．

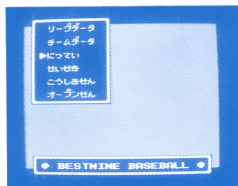
また，チーム名，選手名，選手の基礎データなどは，あなたの好きなように変えられます．あなただけの野球の世界を，充分に楽しんでください．

カートリッジの中には最初にサンプルデータとして，

です.

2種類のリーグのデータを用意しました．１つはＤＨ制を採用していないCELERY（セロリ）リーグで，もう1つはＤＨ制を採用しているPARSLEY（パセリ）リーグです．

最初のカートリッジに入っているのはＣＥ・リーグのデータです．ＰＡ・リーグのデータにしたいときは，セレクトボタンとⒷボタンを同時に押しながら電源を入れ直してください。もう一度，ＣＥリーグのデータにしたいときはセレクトボタンとⒶボタンを同時に押しながら電源を入れてください.

これらのデータは，まだまだ完全とは言えません．ぜひあなたの手で完成させてください.

チーム27人を従えて，優勝をめざし，素晴しいドラマを創ってください．健闘を祈ります!!

メインメニュー

これがメインメニューです．ゲームを終了するときは，必ずメインメニューに戻って，リセットボタンを押しながら電源を切ってください．

リーグデータ

ここではリーグ全体の設定をします．

チーム名に合わせてⒶボタンを押すと，アルファベットが表示されます．表から好きな１文字を選んでⒶボタンを押すとチーム名が変えられます．

監督名を変更する場合は，名前にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと，50音表が表示されます．５文字以内で好きな名前をつけてください．セレクトボタンを押すと，ひらがな，カタカナが切り替わります．

また，⇧⇩の矢印を選んでⒶボタンを押すと，最初の１文字から始まる名前が，次々と表示されるので，その中から選ぶこともできます.

モードにカーソルを合わせて，Ⓐボタンを１度押すごとにCOMモード(コンピュータが監督)と，MANモード(人間，あなたが監督)が入れ換わります.COM対COMモードでは，ダイジェストモードとなり，打席の途中を省略して，結果だけを表示します.

DH制（指名打者制）にカーソルを合わせてⒶボタンを１度押すごとに「DH制あり」と「DH制なし」とが入れ換わります.

a 文字を入れる場所を右へ進める.
b 文字を入れる場所を左へ戻す.

チームデータ

チームごとの選手のデータや成績を見ることができます．見たいチームを選んでⒶボタンを押してください．

選手データ

ここでは各選手のデータを見たり，変更したりできます．

まず最初にチームカラー，選手名が表示されます．投手名の右の数値は投手の現在のスタミナです．投手は普通，上から５人が先発，次の４人が中継，最後の２人が抑えの役割を受け持ちます．順番を入れ替えたいときは，選手名にカーソルを合わせてセレクトボタンを押してください．

チームカラーを変更するときは，「カラー１」，「カラー２」にカーソルを合わせてⒶボタンを押してください．ユニフォームの色が次々に変わります．

選手名にカーソルを合わせ，Ⓐボタンを押すと，各選手の基礎データが表示されます．カーソルを左

右に動かすと指しているデータ名が，右上に表示されます．データを変更したい場合は，Ⓐボタンを押しながら✚ボタンの上下を押してください．

選手名を変更したい場合は，選手名にカーソルを合わせ，Ⓐボタンを押します．あとは監督名の変更のときと同じ要領で行います．

各データの見方

データは基本的に良い順にA～Eまでの5段階評価になっています．

a 投手の基礎データ．
現在カーソルの示しているデータ名が，表の右肩に表示されます．

野手のデータ

・打せき（打席）………R，L，B

右バッター（　R　），左バッター（　L　），スイッチヒッター（　B　）の区別.

・タイプ…………………P，S

引っ張る（　P　）タイプ，球に逆らわないで打つ（　S　）タイプの区別.

・しゅび（守備力）……A～E，＊

キャッチャー（C），1塁（1），2塁（2），3塁（3），ショート（S），外野（O）それぞれのポジションでの守備力. ＊マークは，今までに守ったことがない，という意味なので，なるべくそのポジションを守らせるのはさけましょう.

・かた（肩）……………A～E

肩の強さ，送球のスピードに関係します.

・あし（走力）…………A～E

足の速さ，盗塁や走塁に関係します.

・め（選球眼）…………A～E

ボールの見極めの良さ. 打率，三振，四球などに

関係します。

・じっせき（実績）……Ａ～Ｅ

過去の打撃の実績。打撃指数が落ちてきたときに持ち直す力を表します。

・スタミナ………………Ａ～Ｅ

長いシーズンを乗り切る体力。値が低いほどシーズンの後半にバテやすくなります。

・こわざ（巧打力）……Ａ～Ｅ

バッティングの器用さ，小技のうまさ。バントやエンドランの成功率に関係します。

・パワー（長打力）……Ａ～Ｅ

打球の飛距離。ホームランや長打に関係します。

・しんらい（信頼性）…－2～＋2

ランナーを得点圏に置いたときの勝負強さ。

・たい左（対左指数）…－2～＋2

左ピッチャーに対する打撃力の強さ。一般的に，左バッターは左ピッチャーに弱くなります。

・打げき（打撃指数）…約150～400

打撃結果やスタミナ，実績などによって増減する

変数．全体的な打撃力に関係します．

投手のデータ

・なげかた（投法）……RO，RU，LO，LU

右投げ（R）左投げ（L），上手投げ（O）下手投げ（U）の組合せで4種類のピッチャーの投法を表します．

・タイプ…………………A，A+，B，B+，C，D

投球パターンを次の6タイプに分類したもの．

A直球とカーブが主体の，本格派，若手のタイプ．

A+Aタイプに落ちる球をプラスしたタイプ．

B直球とスライダーを中心に投げる速球派のタイプ．

B+Bタイプに落ちる球をプラスしたタイプ．

Cシュート，スライダーなど，横の揺さぶりを主体とした変化球投手．

Dカーブを主体とした，軟投型の変化球投手．

・スピード（球速）……120〜158

直球のスピード．

・球のきれ………………S，A〜E

変化球の切れの良さ．Sは特にすばらしい投手．

・せい球（制球力）……S，A～E

コントロールの良さ．Sは特にすばらしい投手．

・あんてい（安定性）…A～E

長いイニングを投げたときの，球の切れ，制球力の安定性．

・球しつ（球質）………A～E

球の重さ．評価が低いほど長打を打たれやすくなります．

・ぎじゅつ（投球術）…A～E

打者を打たせて取るピッチングのうまさ．

・かいふく（回復力）…0～32

1日に回復するスタミナの量．移動日や，試合に投げなかった日にはこの量が、試合に投げた日はこの値の半分の量が回復します．

・ST.（スタミナ指数）……0～200

1球投げるごとに，1ずつ減っていく変数．球速，球の切れ，制球力のすべてに影響する重要な値です．

打撃成績

　バッターの成績の表です．✚ボタンの左右を押すと，表が横に動きます．各項目の意味は表１の通りです．

表１

AVG	average	打率
AB	at bats	打数
H	hits	安打
2B	doubles	二塁打
3B	triples	三塁打
HR	home runs	本塁打
RBI	runs batted in	打点
WB	winning batted in	勝利打点
SH	sacrifice hits	犠打
BB	basas on balls	四死球
SO	strike outs	三振
SB	stolen bases	盗塁

投手成績

ピッチャーの成績の表です．✚ボタンの左右を押すと，表が横に動きます．各項目の意味は**表2**の通りです．

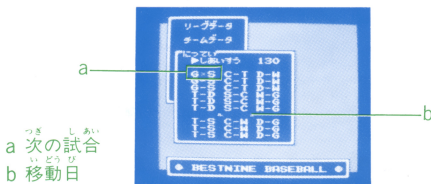
表2

EAR	earned runs average	防御率
G	games appeance	試合数
CG	complete games	完投
W	wins	勝利
L	losses	敗北
S	saves	セーブ
IP	innings pitched	投球回数
H	hits allowed	被安打
HR	home runs allowed	被本塁打
BB	bases on balls	与四死球
SO	strike outs	奪三振
ER	earned runs	自責点

日　程

これから先の日程が表示されます.

ペナントレースをあらたに始めるときは,「しあいすう」にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと試合数が表示されます. 30, 60, 130, 140のいずれかを選んでⒶボタンを押すと, 自動的に日程が組まれます. 軽くやってみよう, というひとは30試合, 本格的に行うひとは130試合で始めてみてください.

a 次の試合
b 移動日

×の点滅しているところが次に行われる公式戦の試合です.

こうして組まれた日程には, 6連戦ごとに1日ずつ移動のための休日が入ります.

試合数を選ぶと，すべてのチーム成績と個人成績は0に，投手のスタミナは200に戻ります．シーズンの途中で日程を設定し直すと，そのシーズンは最初からやり直しになるので注意してください．

成績

勝敗表

各チームの勝敗が表示されます．
上のワク内のマーカーを✚ボタンで上下させると，そのチームの対戦相手別勝敗，チーム全体の成績が下に表示されます．各項目の意味は表3の通りです．

表3

G	games	試合数
W	wins	勝数
L	losses	敗数
D	draws	引き分け
PCT	percentage	勝率
GB	game behind first place	ゲーム差
HR	home runs	本塁打数
SB	stolen bases	盗塁数
AVG	average	打率
ERA	earned runs average	防御率

a Cチームの成績表
b CチームのWチームに対する勝数
c CチームのWチームに対する負数
d CチームのWチームに対する引き分け

勝敗表です．マジックナンバーがつくとこの画面に表示されます．

打撃ベスト10・投手ベスト10

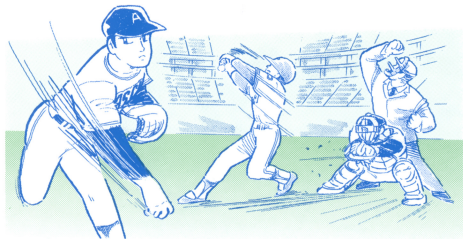
最初に，打撃ベスト10では，打率の上位10人の選手の名前が，投手ベスト10では防御率の上位10人が

これは2塁打のベスト10を見ているところです．

表示されます．Ⓐボタンを押すと各項目が表示されるので，見たい項目を選んでⒶボタンを押すと，それぞれのベスト10が表示されます．項目の意味は打撃成績，投手成績と同じです．

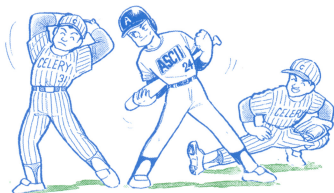
打率，防御率は，それぞれ規定打席，規定投球回数に達した選手の順位です．規定打席は試合数×3（打席＝打数＋犠打＋四死球），規定投球回数は試合数と同じ数です．

公式戦

公式戦は実際に日程に従って試合を行います．Ⓐボタンを押すと試合開始です．この試合の結果はカートリッジ内に記録されます．

オープン戦

　オープン戦は，日程とは無関係に，好きなチームを選んで試合を行うことができます．

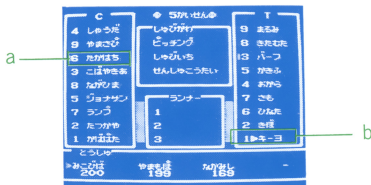
　試合の勝敗，成績などは記録されませんが，打撃指数とスタミナ指数は変化します．シーズン中にオープン戦を行うときは，注意してください．

　Ⓐボタンを押すと，各チーム名が表示されます．上のマーカーはビジターチーム，下のマーカーはホームチームです．ビジターチームはコントローラーⅠ，ホームチームはコントローラーⅡで選んでください．スタートボタンを押して試合開始です．

試合開始——詳しい試合の進めかた

いよいよ実際のゲームを説明します．

まずはオーダー提出

Ⓐボタンを押すと投手の一覧が出ます．✚ボタンの下を押してカーソルを選手名に合わせ，✚ボタンの左右を押して，先発させたい投手を選んでください．

a 次の打順
b 交替する選手

白いカーソルは交替させる選手のところにあります．赤いカーソルは代わりに出場する選手のところです．

先発野手の入れ替えを行うときは，「とうしゅ」にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと，表示が「やしゅ」に変わります．控えの選手の一覧が出ますので，投手のときと同様にして，先発させる野手を選びます．次にカーソルを上に動かして交替する選手を選び，Ⓐボタンを押してください．

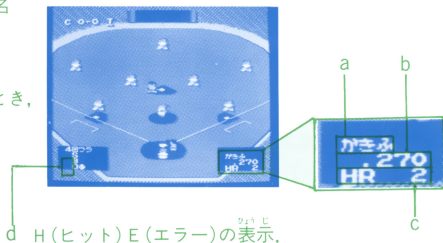
打順を入れ替えたいときは，カーソルを選手に合わせてⒶボタンを押し，入れ替える選手に合わせてもういちどⒶボタンを押してください．

スコアボードの選手名の左にある数字はポジションを表しています．

1	ピッチャー
2	キャッチャー
3	ファースト
4	セカンド
5	サード
6	ショート
7	レフト
8	センター
9	ライト

投手以外のポジションを入れ替えたいときは，その選手にカーソルを合わせ，✚ボタンの左を押して，ポジションにカーソルを向けます．✚ボタンの上下を押してポジションを選び，✚ボタンの右を押すと入れ替わります．

先発オーダーが決まったら，Ⓑボタンを押して，オーダー提出を終了してください．スタートボタンを押すとプレイボールです．

もういちどⒶボタンを押せば，オーダー提出は何度でもやり直せます．変更した先発オーダーはカートリッジ内に記憶され，次の試合からはそのオーダーが表示されます．

さあ，ゲームだぞ!!

いよいよプレイボール，試合を始めましょう．
試合中の作戦にはいつでも指示が出せるものと，

タイムをかけてから実行するものとがあります．タイムをかけたいときはⒶボタンを押してください．

攻撃側の監督は……

攻撃側の監督の指示は，次の通りです．

・サインプレー（作戦）

タイムの必要はありません．ピッチャーの投球のまえに✚ボタンを押して次にあげる作戦を選びます．

バント

ランナーを確実に進めたい場合に使います．ランナーがいないときでもセーフティバントとして使う場合もあります．

エンドラン

主に１塁にランナーがいる場合に使う作戦です．ランナーがスタートを切り，バッターは右方向へ打ちにいきます．成功すれば１，３塁のチャンスを迎えますし，ゴロでもランナーは進塁できます．ただし，ライナーゲッツーの危険性もあります．

スクイズ

3塁ナンナーがスタートを切り，バッターはバントをして１点を取りに行く手堅い作戦です．3塁以外にランナーがいるときには，バンドエンドランとして使うこともできます．

スチール

盗塁です．2人以上ランナーがいるときは，それぞれのランナーが走りますが，1，3塁の場合は1塁ランナーだけが走ります．

作戦と✚ボタンの対応関係がわからなくなったときは，タイムをかけて，サインプレーの項目を選んでください．

・走塁

タイムをかけて，「そうるい」を選んでⒶボタンを押します．走塁の積極性を次の3段階から選んでマーカーを合わせ，Ⓑボタンを押してタイムを終了してください．

むりをしない

無理な進塁は避けて，ランナーを塁にためたいときに使います．また，ランナーは，サインが出ないかぎり盗塁はしません．

ふつうにはしる

ランナーは普通の状況判断で動きます．足の速さがAの選手はノーサインでも盗塁をすることがあります．

どんどんはしる

ランナーは，多少無理でもホームへと突っ込みま

す．盗塁は足の速さに応じて，各々の選手の判断にまかされます．点差が開いてリードしているなど，押せ押せムードのときに使います．

走塁は，次に設定しなおすまで，その試合の間，有効です．試合開始のときは「ふつうにはしる」に設定されています．

・代打，代走

タイムをかけて，「だいだ　だいそう」を選んでⒶボタンを押します．

まだこの試合に出場していない野手が，下に表示されます．✚ボタンの左右を押して出場させる選手にカーソルを合わせ，Ⓐボタンを押して選び，次に交替する選手にカーソルを合わせてⒶボタンを押してください．

また，操作の途中で取りやめにしたいときには，Ⓑボタンを押してください．

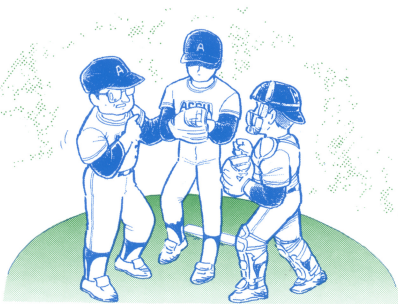
守備側の監督は…

守備側の監督の作戦はつぎの通りです．

・ピッチング

タイムの必要はありません．ピッチャーの投球のまえに✚ボタンを押して次の投球を選びます．

ランナーけいかい

ランナーの足に注意しながら投げる．スチールやスクイズに備えた投球を行います．これらのプレーの成功率は低くすることができますが，バッターに対して直球が多くなるため，特に変化球投手の場合は注意が必要です．

バッターけいかい

バッターに対して注意深く，コーナーを突いて投げます．打たれにくくなりますが，四球の割合も増えます．それにともない投球数も増えます．

けいえん

バッターを無条件で１塁に歩かせます．勝負を避けたいときや，塁をつめて守りやすくするときなどに使います．また特別な場合として，スクイズやエンドランを外すときにも使います．

とりけし

上にあげた３つの投球を取り消して普通の投球を行います．

以上は一度設定したら，そのバッターの打席が終了するまで有効です．また，サインプレーと同様に，タイムをかけて✚ボタンの対応関係を見ることができます．

・守備体制

タイムをかけて,「しゅびいち」を選び, Ⓐボタンを押します. 次の3種類から選んで, マーカーを合わせ, Ⓑボタンを押してタイムを終了してください.

ふつうのしゅび

標準的な守備体型です. 打者のタイプに応じて, 自動的に右, または左にシフトします.

ぜんしんしゅび

3塁ランナーを内野ゴロでホームインさせない, 前進バックホーム体制です. 外野手も前進するので, 2塁ランナーがシングルヒットでホームインするのを防ぐ場合にも使います. ただし, 野手の頭を越えるヒットが出やすくなります.

ちょうだけいかい

外野手の守備位置を深くして, 1塁手, 3塁手をライン際に寄せます. 長打の割合は減りますが, シングルヒットは出やすくなります.

守備体制は次に変更するまで，その回の間，有効です．なお，新しい回になったときは，「ふつうのしゅび」に設定されます．

・選手交代

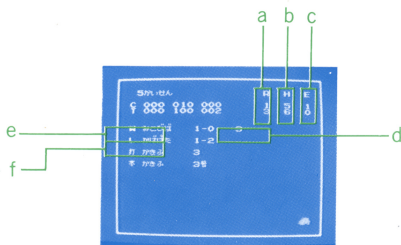
ピッチャー，野手の交代，およびポジションの変更を行うときは，タイムをかけて「せんしゅこうたい」を選んでください．

先発メンバーを決定したときと同様にして，選手の交代，変更を行います．ただし，一度退いた選手はその試合には再び出場することはできません．

試合終了

このように攻撃と守備を繰り返して試合が終了します．9回を終了して同点の場合，延長12回まで行います．それでも勝負がつかない場合は引き分けになります．画面に，試合結果，勝利投手，敗戦投手，セーブ，勝利打点の選手，ホームランを打った選手名が表示されます．

なにかボタンを押すとメインメニューに戻ります．

なお，試合中は絶対リセットボタンを押したり，電源を切らないでください.

a 得点
b ヒット数
c エラー数
d セーブ投手
e 勝利投手　勝数，敗数
f 敗戦投手　勝数，敗数

名監督への道

監督の仕事で一番大変なことは，選手の起用法です．その中でも特に先発投手の決定は重要なポイントです．

先発投手の条件としては，

1. スタミナがあること

　投手のスタミナ指数が，充分回復していなければなりません．MAXの200なら完璧です．

2. 安定性があること

　長いイニングを投げるためには安定性が良い方が有利です．

3. コントロールがいいこと

　これは好投手の基本条件です．

もうひとつ，先発投手を起用するとき気をつけることは，ローテーションをきちんと守ってなるべく無理をさせないようにすることです．目先の一勝にとらわれず，長いシーズンを乗り切るための戦いを

考えてください．

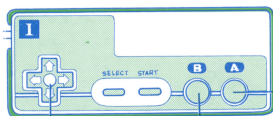
ピッチャーの交代のタイミングも，試合の流れを大きく左右します．投球数や直球のスピードを参考にして，調子が悪いときは早目に交代するのが得策です．

野手のオーダーを組むときは，チームの状態を考えて，打撃優先にするか，守備を重視するかをはっきり決めましょう．また選手の打撃指数には常に注意します．調子の悪い選手は思いきって休ませると，過去の実績によって，打撃指数がある程度回復しま

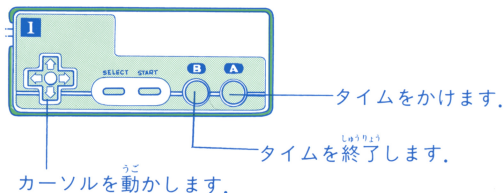
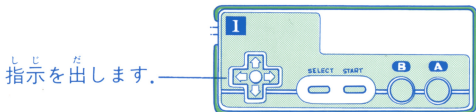
す．スタミナの評価の低い選手は，シーズン後半に入ると，不調になりやすいので気をつけてください．
攻撃の作戦の立てかたには，これといってきまりはありません．選手の特徴を充分に把握してサインを出すようにしてください．

キー操作まとめ

・基本操作

画面に表示されるマークには▽（カーソル）と，⚾（マーカー）の2種類があります．

・試合のとき

対戦モードがMAN対MANの場合は，先攻チーム（ビジターチーム）がコントローラーIを，後攻チーム（ホームチーム）がコントローラーIIを使います．

MAN対COMの場合(ばあい)は，MANのチームがコントローラーⅠを使(つか)います.

・タイムをかける場合(ばあい)

・タイムをかけない場合(ばあい)

ターボファイル

アスキーから発売されている，ターボファイルを使うと，ゲームのデータを大切に保存したり，友達のカートリッジに自分のデータを移したりできます．

ただし，このゲームでは，ターボファイルの容量の全部を使うため，他のゲームで使用しているデータが入っている場合，それを消してしまうので注意してください．

ターボファイルを使用する場合は，メインメニュー画面でセレクトボタンとスタートボタンを同時に押すと，メニューが現れます．

データを記録するときは「データセーブ」を，データを戻すときは「データロード」を選んでⒶボタンを押してください．

ターボファイルの申込・問い合わせ

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー営業本部直販部 TEL (03) 486-7114

（注意）

　このカートリッジを無断で複製することを禁じます．また，ゲームの映像，内容などを無断で出版，上映，放送することを禁じます．

　ヒント・内容についての，電話，手紙などでの質問は，いっさいお答えできません．ファミコン雑誌，必勝本などを見てください．

　ゲーム中に登場する球団名・選手名は，すべてフィクションであり，実在の球団・選手とはまったく関係ありません．またゲームの性質上，実際のプロ野球と異なる部分もあります．ご了承ください．

注意!!

1. カセットは，差しこみ口と平行に，いちばん奥まできちんと差し込むこと.
2. 電源を入れたまま，コンセントを抜いたり，カセットの抜き差しをしないこと.
3. ゲームを終えるときは必ず，リセットボタンを押しながら電源を切ること.
4. カセットは絶対に分解しないこと.
5. 高い温度や低い温度のところに置かないこと．特に車の中などに置いたままにしないこと.

株式会社アスキー

〒107 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

TEL.03-486-7111(代)　TEL.03-250-5600(情報)